

PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER OLAHRAGA EKSTRIM “SKATEBOARD” SURABAYASK8

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (S-1)

JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan oleh :

IWAN SANDI
0751010010

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2013**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER OLAHRAGA EKSTRIM “*SKATEBOARD*” SURABAYASK8

Dipersiapkan dan disusun oleh

IWAN SANDY

0751010010

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal: 27 Mei 2013

Pembimbing Utama

Penguji I

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NPTY. 385111303531

Aditya R. Y., ST., M.Med.Kom
NPTY. 3810 9100 3031

Pembimbing II

Penguji II

Bemby Kusuma W, ST
NPTY. 382101303651

Fenty Fahminnansih, ST., MMT

Ketua Jurusan

Koordinator

Heru Subiyantoro ST., MT.
NPTY. 3 7102 96 0061 1

Aditya R. Y., ST., M.Med.Kom
NPTY. 3810 9100 3031

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Tanggal :

Dekan Fakultas teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni Jar., M.Kes.
19590729 198603 2001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran-Mu ya Tuhan Yesus Kristus, atas segala berkat dan kasih karunia yang Engkau berikan pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul Perancangan Video Dokumenter Olahraga Ekstrem Skateboard “SurabayaSK8”.

Keterkaitan video dokumenter dengan Desain Komunikasi Visual sangat menarik bagi perancang dalam menentukan judul tugas akhir ini. Permasalahan dalam teknik pengambilan gambar dalam olahraga ekstrem skateboard yang pernah di buat komunitas surabayaSK8. Khususnya wilayah Surabaya untuk meningkatkan eksistensi komunitas skateboard surabayaSK8.

Tidak lupa penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis selama melaksanakan progres TA sampai terselesainya TA ini.

Adapun penulis sampaikan rasa terima kasih, kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberi Kasih KaruniaNya sehingga penulis mendapatkan ide-ide yang menarik.
2. Aris Sutejo selaku dosen pembimbing saya yang begitu sabar mengarahkan saya mulai dari awal sampai berakhirnya laporan TA ini.
3. Kedua Orang tua saya yang sudah selalu mendoakan saya.
4. Bapak Heru Subiyantoro selaku KaProgdi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran”.
5. Ibu Naniek Ratni Jar selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. Aditya Rahman Yani selaku kordiator Tugas Akhir
7. Untuk seluruh Dosen DKV UPN “VETERAN” dan staff pengajar yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di UPN “VETERAN” JATIM.
8. Peny Catur Rahayu yang telah membantu dan selalu memberi support mulai awal sampai akhirnya TA terlaksana.
9. Herjuno Darpito yang telah membantu dalam pengambilan gambar.

10. Indra, Aris dan Ainul yang telah brsedia menjadi tallent dalam perancangan video dokumenter ini.
11. Studio 4/6, Mbak Hanna, Teman-teman DKV 07, Teman-teman DKV 08, Teman-teman DKV 09, dan maaf bagi yang tidak bisa saya tulis satu persatu

Dengan sadar atau tidak, begitu banyaknya kekurangan dalam pertanggungjawaban tertulis ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga pertanggungjawaban tertulis dalam perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Surabaya, 27 Mei 2013

IWAN SANDY

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan.....	4
1.5. Manfaat	4
1.6 Skema Perancangan.....	5
BAB II STUDI EKSISTING DAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori.....	6
2.1.1. Film Dokumenter.....	6
2.1.2. Unsur-Unsur Film Dokumenter.....	6
2.1.3. Gaya dan Bentuk Dokumenter	8
2.1.4.Tahap Pelaksanaan Produksi.....	16
2.1.4.1. Pra-Produksi	17

2.1.4.2. Produksi.....	17
2.1.4.3. Pasca Produksi	21
2.1.5. Huruf atau Font.....	23
2.2. Studi Eksisting	24
2.3. Studi Komparator	29
2.3.1. Video Dokumenter ESPN	29
2.4. Studi Kompetitor	31
BAB III METODE PERANCANGAN	
3.1. Definisi Operasional Judul	32
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.2.1. Data Primer.....	32
3.2.2. Data Sekunder	33
3.3. Analisis Data	34
3.3.1. Analisis TOWS matrik.....	34
3.3.2. Analisis 5w + 1H	35
3.3.3. Consumer Insight	38
3.3.4. Consumer Journey	38
3.3.5. Point of Contact	41
3.3.6. Sintesa Data.....	42
3.4. Skema Pola Pikir	43
BAB IV KONSEP DESAIN	
4.1. Perumusan Konsep (keyword)	44
4.2. Penjabaran Konsep	45
4.2.1. Konsep Verbal	45

4.2.1.1 Pendekatan Kreatif Cerita.....	45
4.2.1.2. Sinopsis.....	46
4.2.1.3. Squence.....	46
4.2.1.4. Story Line	47
4.2.1.5 Deskripsi Setting Lokasi.....	48
4.3.2. Konsep Visual	48
4.3.2.1. Grading	48
4.3.2.2. Format.....	49
4.3.2.3. Hardware.....	50
4.3.2.4. Software.....	53
4.3.2.5. Karakter	54
4.3.2.6. Setting Lokasi	56
4.3.3. Konsep Audio	56
4.3.4. Konsep Media.....	57
4.3.4.1. Media Utama.....	57
4.3.4.2. Media Pendukung.....	57
4.4. Layout Desain	58
4.4.1. Storyboard	58
4.4.2. Environment	68
4.4.3. Properti.....	71
4.4.4. Tallent	72

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1. Media Utama	74
5.1.1. Video Dokumenter	74

5.2. Media Pendukung.....	78
5.2.1. Tshirt	78
5.2.2. Papan Skateboard.....	78
5.2.3. Topi.....	79
5.2.4. Handuk	79

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan.....	80
6.2. Saran	80

KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Dokumenter berupa Laporan Perjalanan.....	8
Gambar 2.2.	Dokumenter Sejarah.....	9
Gambar 2.3.	Dokumenter Biografi	10
Gambar 2.4.	Dokumenter Nostalgia	10
Gambar 2.5.	Dokumenter Rekonstruksi.....	11
Gambar 2.6.	Dokumenter Investigasi.....	12
Gambar 2.7.	Dokumenter Perbandingan	13
Gambar 2.8.	Dokumenter Kontradiksi	14
Gambar 2.9.	Dokumenter Ilmu Pengetahuan	14
Gambar 2.10.	Dokumenter Buku Harian	15
Gambar 2.11.	Dokumenter Association Picture Story	15
Gambar 2.12.	Dokumenter Dokudrama	16
Gambar 2.13.	Jenis-jenis teknik pengambilan gambar untuk video	17
Gambar 2.14.	Video Dokumenter SurabayaSK8.....	25
Gambar 2.15.	Website Komunitas SurabayaSK8.....	25
Gambar 2.16.	Facebook SurabayaSk8	26
Gambar 2.17.	Logo Komunitas SurabayaSK8	26
Gambar 2.18.	Kartu Ucapan Komunitas SurabayaSK8	27
Gambar 2.19.	Newsletter Komunitas SurabayaSK8.....	28
Gambar 2.20.	Magazine Komunitas SurabayaSK8	28
Gambar 2.21.	Cuplikan Video Dokumenter ESPN	30
Gambar 2.22.	Cuplikan Video Dokumenter Longboard Surabaya.....	31
Gambar 4.1.	Cuplikan Video POL Movie.....	49
Gambar 4.2.	Canon oes 5d markii dan canon eos 650d.....	50
Gambar 4.3.	Flycam Nano dslr cf.....	51
Gambar 4.4.	Lensa fix 50mm f1.8.....	51
Gambar 4.5.	Lensa canon 24-70.....	52
Gambar 4.6.	Lampu LED.....	52
Gambar 4.7.	Redo Shotgun Mic	53
Gambar 4.8.	Logo Adobe Premiere cs6.....	53

Gambar 4.9. Logo Adobe Audition cs5	54
Gambar 4.10. Skatepark Taman Bungkul.....	68
Gambar 4.11. Area Persawahan	68
Gambar 4.12. Rumah Indra.....	68
Gambar 4.13. Kamar Tidur Indra.....	69
Gambar 4.14. Teknik Pengambilan Gambar Panning	69
Gambar 4.15. Teknik pengambilan gambar titling.....	69
Gambar 4.16. Teknik pengambilan gambar follow shot	70
Gambar 4.17. Teknik pengambilan gambar zooming.....	70
Gambar 4.18. Papan Skateboard.....	71
Gambar 4.19. Celana.....	71
Gambar 4.20. Sepatu Skateboard.....	71
Gambar 4.21. Topi	71
Gambar 4.22. Kaos	71
Gambar 4.23. Jaket	71
Gambar 4.24. Foto Aris.....	72
Gambar 4.25. Foto Indra	72
Gambar 4.26. Foto Ainul.....	73
Gambar 5.1. Thumbnails Intro Video Dokumenter “Slide In Paradise”	74
Gambar 5.2. Thumbnails Video “Slide In Paradise” Bagian Awal	75
Gambar 5.3. Thumbnails Video “Slide In Paradise” Bagian Kedua	76
Gambar 5.4. Thumbnails Video “Slide In Paradise” Bagian Ketiga	77
Gambar 5.5. T-Shirt “Slide In Paradise”	78
Gambar 5.6. Papan Skateboard “Slide In Paradise”	78
Gambar 5.7. Topi “Slide In Paradise”.....	79
Gambar 5.8. Handuk “Slide In Paradise”	79

DAFTAR TABEL

Bagan 1.1.	Skema Perancangan.....	5
Bagan 3.2.	Skema Pola Pikir	43
Bagan 4.1.	Skema Konsep.....	44
Tabel 3.1.	TOWS Matrik.....	34

DESIGN VIDEO DOCUMENTARY
EXTREME SPORTS "SKATEBOARD"
SURABAYASK8

Iwan Sandy
0751010010

ABSTRACT

Designing sports documentary Video SurabayaSk8 not esktrim skateboard skateboard videos full of action and also also is not boring and full video documentary dramatization. Esktrim sports skateboarding documentary video tells the story of real-life SurabayaSk8 3 skateboarder surabaya forward to fight for what they believe. They share the joys, sorrows and laughter in the video documentary esktrim sport skateboard SurabayaSk8. Shooting techniques and editing process in accordance with the literature to be a reference in the design of extreme sports skateboarding video documentary SurabayaSk8. Designing skateboard extreme sports video documentary surabayask8 using slow motion editing techniques with a camera capable of recording up to 60fps events make video look interesting. Tone used wana use bright colors to blend light leak effect in some parts of the transition. The design of this documentary video made with the aim of introducing SurabayaSK8 extreme sports skateboarding and skateboarding instructional media techniques.

Keywords: video documentary, skateboard, surabayask8

PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER
OLAHRAGA EKSTRIM “SKATEBOARD”
SURABAYASK8

Iwan Sandy
0751010010

ABSTRAK

Perancangan Video dokumenter olahraga esktrim skateboard SurabayaSk8 bukanlah video skateboard yang penuh aksi dan juga juga bukanlah video dokumenter membosankan dan penuh dramatisasi. Video dokumenter olahraga esktrim skateboard SurabayaSk8 bercerita tentang kehidupan nyata 3 skateboarder surabaya untuk berjuang maju demi apa yang mereka yakini. Mereka berbagi suka, duka dan tawa di video dokumenter olahraga esktrim skateboard SurabayaSk8. Teknik pengambilan gambar dan proses editing yang sesuai dengan literatur menjadi acuan dalam perancangan video dokumenter olahraga ekstrim skateboard SurabayaSk8. Perancangan video dokumenter olahraga ekstrim skateboard surabayask8 menggunakan teknik editing slow motion dengan camera yang mampu merekam kejadian sampai dengan 60fps menjadikan video terlihat menarik. Tone wana yang dipakai menggunakan warna cerah dengan paduan efek light leak di beberapa bagian transisi. Perancangan video dokumenter ini dibuat dengan tujuan memperkenalkan olahraga ekstrim skateboard SurabayaSK8 serta media pembelajaran teknik permainan skateboard.

Kata kunci: video dokumenter, skateboard, surabayask8

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tidak jarang telinga kita mendengarkan istilah olahraga. Olahraga merupakan aktivitas yang sangat penting untuk mempertahankan kebugaran seseorang. Olahraga juga merupakan salah satu metode penting untuk mereduksi stress. Olahraga juga merupakan suatu perilaku aktif yang meningkatkan metabolisme dan mempengaruhi fungsi kelenjar di dalam tubuh untuk memproduksi sistem kekebalan tubuh dalam upaya mempertahankan tubuh dari gangguan penyakit serta stress. Sangat dianjurkan kepada setiap orang untuk melakukan kegiatan olahraga secara rutin dan terstruktur dengan baik. Salah satunya adalah olahraga.

Olah raga tidak hanya dilakukan pada lanjut usia saja. Siapapun bisa melakukan olah raga dimana pun dan kapan pun dia mau. Biasanya ketika orang yang sudah lanjut usia melakukan senam poco-poco yang dilakukan secara berkelompok. Anak di sekolah dasar melakukan olahraga berkelompok biasanya dengan senam SKJ, saat remaja banyak olahraga yang dapat dipilih, yaitu: basket, kasti, sepak bola, futsal bahkan olahraga ekstrim.

Olahraga ekstrim adalah olahraga yang dianggap lebih berbahaya dibandingkan dengan olahraga pada umumnya. Olahraga ekstrim antara lain Parkour, Skateboarding, Roller Skating, Free style Scootering, Power blocking. Olahraga ekstrim yang marak saat ini di Surabaya adalah “Skateboard” hingga mendapatkan dukungan dari pemerintah kota Surabaya dengan dibangunnya tempat latihan skateboard di Taman Bungkul dan di Ketabangkali.

Banyak anak-anak muda bermain dan latihan Skateboard di dua tempat itu. Terutama komunitas skateboard SurabayaSK8. SurabayaSk8 ini merupakan komunitas pertama skateboard di Surabaya yang sudah ada sejak tahun 1997. Untuk mempererat tali persahabatan antar pemain skate baik di Surabaya dan kota-kota lainnya, SurabayaSK8 membuat website dan situs jejaring sosial facebook dengan tujuan, bisa berbagi informasi seputar skateboard, misalnya:

teknik bermain skateboard, informasi tempat untuk latihan skateboard, informasi kebutuhan alat-alat skateboard dan lain-lain. Melalui website, youtube dan situs jejaring sosial facebook, komunitas SurabayaSK8 dapat menarik anggota-anggota dari luar komunitas untuk masuk ke dalam komunitas SurabayaSK8 hanya dengan adanya video dokumenter. Banyak teknik bermain skateboard yang mereka upload.

Komunitas skateboard SurabayaSK8 saat ini dapat membuat video dokumenter tanpa peralatan yang canggih karena sudah maraknya handphone canggih saat ini. Hanya berbekal handphone canggih Komunitas SurabayaSK8 sudah bisa membuat video dokumenter sendiri dimana saja dan kapan pun dia mau. Mereka berupaya mendokumentasikan kegiatan mereka saat bermain skate dengan tujuan untuk meramaikan komunitasnya, dengan berlomba mengupload video dokumenter tersebut di youtube dan situs jejaring sosial media facebook ternyata dapat mempererat tali persahabatan antar komunitas dan dapat pula untuk mengasah skil mereka.

Adapun salah satu video dokumenter SurabayaSK8 ini adalah saat event di Taman Bungkul yang memakai peralatan yang canggih namun sayangnya dalam video tersebut tertangkap bayangan kamera yang merekam adegan demi adegan. Beberapa bagian video juga terdapat noise suara yang tertangkap kamera sehingga telinga terasa sakit jika melihat video dokumenter dari Surabaya SK8 di putar. Alur cerita yang terkesan hanya saat event dengan teknik pengambilan gambar yang monoton, serta terlalu lamanya squence di bagian tertentu.

Tidak sedikit yang meng-upload video dokumenter dalam jejaring sosial media dan website komunitas ini untuk saling memberi informasi tentang trik-trik bermain skateboard, memberi informasi dimana saja komunitas ini biasanya bermain dan memberi informasi saat acara skate berlangsung baik di Surabaya ataupun di luar kota, namun video yang disajikan kurang menarik karena terdapat gambar yang goyang saat perekaman, tidak adanya judul yang jelas dalam video dokumenter tersebut, adanya bayangan-bayangan yang tertangkap kamera, perbandingan antara backsound musik dengan backsound suasana di lokasi yang sama-sama kerasnya. Terlalu banyak menampilkan trik-trik yang dilakukan pemain skateboard dapat membuat alur cerita film dokumenter untuk olahraga

ekstrim terkesan membosankan. Adanya video yang terlalu gelap di sequence tertentu dalam teknik pengambilan gambar karena minimnya cahaya saat pengambilan gambar. Suara antara backsound musik dengan suasana saat pengambilan gambar sama-sama kerasnya. Seharusnya suara musik lebih keras dari pada suasana saat pengambilan gambar.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, akan dirancang video dokumenter yang menarik bagi audience agar tidak merasa jenuh atau bosan saat melihat hasil karya video yang dibuat. Alur cerita dibuat menarik dan tidak selalu harus berhubungan dengan trik-trik skate disetiap sequence serta pengambilan gambar yang unik sehingga dapat menjadikan hasil audio visual yang menarik. Perancang akan membuat video dokumenter yang akan sekaligus diangkat untuk laporan tugas akhir dengan tema Perancangan Video Dokumenter Olah Raga Ekstrim “Skateboard” Surabaya SK8.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Adanya video dokumenter “SurabayaSK8” yang tidak menerapkan teknik pengambilan kamera dan terlihat asal-asalan sehingga membuat tidak menarik saat melihat video dokumenter tersebut .
2. Banyak video yang diupload tanpa identitas yang jelas.
3. Batas waktu yang digunakan rata-rata 3-8 menit.
4. Pembuatan video dokumenter terlihat asal-asalan.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video dokumenter yang menarik tentang olahraga ekstrim khususnya skateboard pada “SurabayaSK8” agar masyarakat yang melihat video ini merasa tidak bosan dan dapat meningkatkan eksistensi komunitas SurabayaSK8.

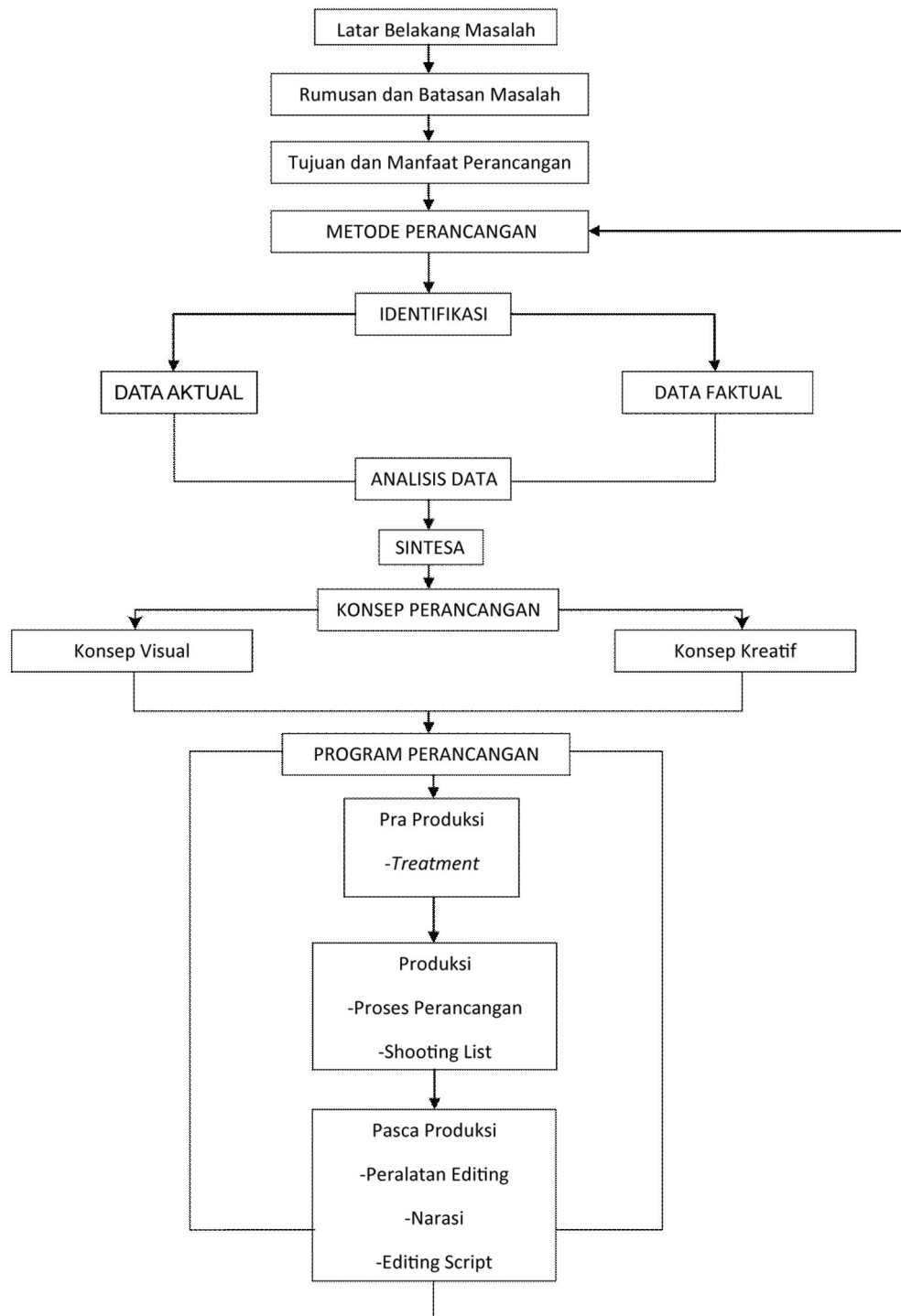
1.4. Tujuan

1. Mendokumentasikan aktivitas komunitas SurabayaSK8.
2. Memperkenalkan olahraga ekstrim skateboard SurabayaSK8.
3. Media Pembelajaran teknik permainan skateboard.

1.5. Manfaat

1. Berkembangnya aktivitas skateboard dikalangan generasi muda serta menarik perhatian masyarakat untuk mendukung kegiatan ini.
2. Memecahkan masalah yang terjadi di masyarakat secara terstruktur, efektif dan kreatif melalui karya audio visual.
3. Khasanah pengetahuan tentang olahraga ekstrim skateboard surabayask8 di lingkungan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur”.

1.6. Skema Perancangan



Bagan.1.1. Skema Perancangan.